

SILVER



NOTICE
MANUALE
MANUAL



INFOGRAMES



spiral house

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

Veillez lire le manuel, et ce paragraphe en particulier, avant d'utiliser ce jeu vidéo ou d'autoriser vos enfants à y jouer. Un adulte doit consulter les instructions d'utilisation de la console Dreamcast avant de laisser des enfants y jouer. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

Precautions d'emploi

- Eloignez-vous le plus possible de l'écran de télévision en vous asseyant aussi loin que le permettent les câbles de la console. Nous vous recommandons de vous asseoir à deux mètres au moins du téléviseur.
- Nous vous recommandons d'utiliser un poste de télévision doté d'un écran de petite taille.
- Ne jouez pas si vous êtes fatigué(e) ou si vous n'avez pas assez dormi.
- Assurez-vous que la pièce dans laquelle vous jouez est bien éclairée.
- Lorsque vous jouez à un jeu vidéo, reposez-vous au moins dix minutes par heure de jeu.

DEMARRAGE

Ce GD-ROM est conçu exclusivement pour le système Dreamcast. N'essayez pas de l'utiliser sur un autre type de lecteur, sous peine d'endommager les haut-parleurs et les écouteurs.

1. Configurez le système Dreamcast conformément aux instructions du manuel. Connectez la manette 1. Pour une partie à 2 ou 4 joueurs, connectez également les manettes 2-4.
2. Insérez le GD-ROM Dreamcast, étiquette vers le haut, dans le tiroir du CD et refermez le volet.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu démarre après l'affichage du logo Dreamcast. Si rien ne se produit, éteignez la console (interrupteur sur OFF) et vérifiez qu'elle est correctement configurée.
4. Pour arrêter une partie en cours ou redémarrer une partie qui s'est terminée, appuyez simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir à l'écran de titre du jeu. Appuyez à nouveau simultanément sur les boutons A, B, X, Y et Start pour revenir au panneau de contrôle Dreamcast.
5. Si vous allumez le console (interrupteur sur ON) sans insérer de GD-ROM, le panneau de contrôle Dreamcast apparaît. Pour jouer une partie, insérez le GD-ROM Dreamcast dans l'unité et le jeu se chargera automatiquement.

Important: votre GD-ROM Dreamcast contient un code de sécurité qui permet la lecture du disque. Conservez le disque propre et manipulez-le avec précaution. Si votre système Dreamcast a des difficultés à lire le disque, retirez-le du lecteur et nettoyez-le doucement en partant du centre du disque vers les bords extérieurs.

MANIPULATION DU GD-ROM DREAMCAST

- Le GD-ROM Dreamcast est conçu exclusivement pour le système Dreamcast.
- Maintenez la surface du GD-ROM à l'abri de la poussière et des égratignures.
- N'exposez pas le GD-ROM à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un radiateur ou d'une source de chaleur.

SILVER

Sommaire

Introduction	4
Manette Dreamcast	5
Chargement du jeu	6
Lancement du jeu	6
Chargement/Sauvegarde en cours de partie	6
Options	7
Commandes	8
Déplacements	9
Scènes de combat	10
Récupération des objets et ouverture des coffres.....	13
Le Menu des anneaux	14
Sous-menus	16
Les 8 globes magiques	19
Utilisation de la magie	20
Constitution de votre groupe.....	20
Dialogue avec les personnages.....	21
Le Camp des rebelles.....	21
Achat d'objets	22
Potions et fioles	23
Trucs et astuces	24
Service clientèle et assistance technique	25
Crédits	74



Introduction

Je suis le Chroniqueur. J'ai pour mission de relater les faits qui, dans ce monde et dans bien d'autres, sont l'expression du mal et du bien sous toutes leurs formes. Avant d'entamer le récit qui va suivre, il me faut tout d'abord en planter le décor car il ne saurait y avoir d'autre commencement.

Le monde de Jarrah peut être comparé à une 'roue' gigantesque avec en son centre Haven la tranquille, et tout autour un chapelet d'îles, parfois reliées entre elles par d'immenses ponts. Ce monde est sous l'emprise des forces du mal représentées par un sorcier machiavélique répondant au nom de Silver. Depuis son palais situé sur l'île rouge de Metalon, cet être dont la perversion et la cruauté n'ont pas de limites, impose sa loi sur les Huit Îles. Sa soif de pouvoir, que le monde tout entier qu'il a réduit à l'état de jouet ne suffit pas à satisfaire, le pousse à conclure les pactes les plus diaboliques que l'on puisse imaginer.

A sa droite, se tient son fils, Fuge le sanguinaire. C'est par le bras de ce guerrier effroyable que Silver mène à bien ses desseins les plus sombres. Il suffit de prononcer son nom pour que le peuple des îles soit envahi par la peur.

A sa gauche, se tient sa fille, Glass la sorcière. Ses terribles pouvoirs ont fait de son royaume une terre de glaces où l'hiver règne sans partage.

Loin de la cour de Silver, bien après la grande bibliothèque de Gno, s'étend l'immense forêt de Verdante. C'est un endroit paisible qui, jusqu'ici, a échappé à la loi implacable de son terrible maître. C'est là que vivent le jeune David et sa femme Jennifer. Dès son plus jeune âge,

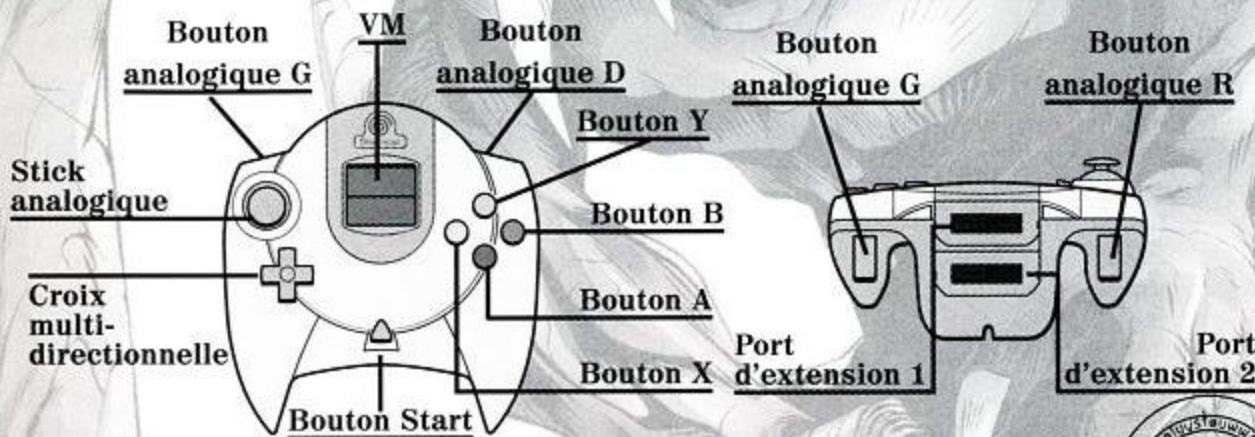




David a été confié à la garde de son grand-père, un guerrier aguerri à la fois sage et vénérable. Le vieil homme fait preuve d'une grande patience face à l'enthousiasme juvénile de son petit-fils mais depuis la mort de son propre fils, le père de David, il sait qu'un jour celui-ci devra se battre pour conserver tout ce qui lui tient à cœur...

Manette Dreamcast

REMARQUE : l'utilisation de manettes incompatibles Dreamcast n'est pas garantie.





Chargement du jeu

1. Si le démarrage auto est activé dans le menu Options :
 - Placez le GD-ROM Dreamcast, étiquette dirigée vers le haut, dans le compartiment CD et refermez-le.
 - Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu automatiquement.
2. Si le démarrage auto n'est pas activé dans le menu Options :
 - Placez le GD-ROM Dreamcast, étiquette dirigée vers le haut, dans le compartiment CD et refermez-le.
 - Appuyez sur le bouton Power et sélectionnez " Play " (Jouer) dans le panneau de contrôle de la Dreamcast pour charger le jeu.

Lancement du jeu

Dans l'écran du menu principal, sélectionnez START (Démarrer) et appuyez sur le bouton A pour commencer une nouvelle partie. Si vous souhaitez poursuivre une partie préalablement sauvegardée, sélectionnez LOAD (CHARGER).

Chargement/Sauvegarde en cours de partie

Remarque : le VM ne fonctionne que dans le port d'extension 1 de la manette connectée au port A.





Chargement : Pour charger une partie, faites apparaître le menu Options en appuyant sur le bouton Start. Allez dans le menu LOAD (CHARGEMENT), choisissez la partie sauvegardée que vous souhaitez charger puis appuyez sur le bouton A.

Sauvegarde : Pour sauvegarder votre partie, il vous faut un VM avec assez de blocs libres. Avant de commencer, assurez-vous que votre manette est connectée au port A.

Habituellement basé au Camp des rebelles, le Chroniqueur est un personnage qui apparaîtra tout au long de la partie. Lorsque vous aurez la Carte, vous pourrez sauvegarder à tout moment en vous rendant au Camp des rebelles. Pour sauvegarder, parlez au Chroniqueur. L'écran de sauvegarde apparaîtra alors. Sélectionnez un bloc vide et tapez le nom que vous voulez donner à cette sauvegarde, puis sélectionnez "Save" (Sauvegarder). Pour passer d'un bloc à l'autre, utilisez le stick analogique.

Options

• Préférences

Description des objets : Permet d'activer ou de désactiver la description des objets du Menu des anneaux.

Pause Menu des anneaux : Permet de mettre l'interface de jeu en pause lorsque le Menu des anneaux est ouvert.

Changement automatique d'armes : Quand une arme de tir à distance n'a plus de munitions, l'arme suivante qui dispose de munitions est automatiquement sélectionnée.





Dialogues : Permet au joueur de choisir entre les dialogues, le texte des dialogues ou les deux en même temps.

Fermeture auto menu : Ferme automatiquement le Menu des anneaux dès qu'une sélection a été effectuée.

Mode vidéo : Permet de choisir entre 50Hz et 60Hz.

Vibration pack : Si un Vibration Pack a été installé, cette option permet de l'activer ou de le désactiver.

Son : Cette option permet de régler le niveau sonore des effets spéciaux, de la musique et des dialogues. Si pour l'une ou l'autre de ces trois catégories, vous désirez vous passer du son, il vous suffit de faire glisser le curseur correspondant de façon à ce qu'il soit positionné à l'extrême gauche.

Mode audio : Permet de choisir entre stéréo et mono.

REMARQUE : une fois définies, toutes les options sont automatiquement sauvegardées.

Commandes

Contrôle des héros du jeu : Tout au long de la partie, vous contrôlerez l'un des héros, le héros principal. Cela signifie qu'en tant que joueur, vous aurez le contrôle direct de ce personnage, aussi bien pour affronter d'autres personnages et leur parler que





pour ouvrir des coffres, etc. Un cercle vert apparaît alors sous le héros principal.

Les autres personnages que vous aurez sélectionnés sont considérés comme héros secondaires. Ils accompagnent le héros principal et s'attaquent à vos ennemis grâce à l'IA. (Voir à ce sujet la section intitulée Scènes de combat).

Sélection d'un héros : Utilisez les boutons analogiques D et G pour sélectionner le héros précédent ou le héros suivant.

Déplacements

Pour marcher, poussez le stick analogique dans la direction où vous souhaitez faire avancer votre héros. De même, pour courir, poussez le stick analogique à fond dans la direction que vous avez choisie. Pour quitter une scène, appuyez sur le bouton analogique G pour faire apparaître l'icône symbolisant la porte de sortie (à condition qu'aucun ennemi ne se trouve à l'écran, voir à ce sujet la section Scènes de combat) puis relâchez le bouton analogique G et utilisez le stick analogique pour faire franchir la porte à votre héros. S'il y a plusieurs portes de sortie dans la scène, maintenez le bouton analogique G enfoncé et appuyez sur le bouton analogique D pour faire défiler les portes et appuyez sur le bouton A pour faire sortir votre héros par la porte que vous aurez sélectionnée. Si la porte de sortie s'accompagne d'un panneau d'interdiction, vous ne pouvez emprunter cet accès pour le moment. Vous devrez d'abord tuer les ennemis ou déclencher certains événements.





Scènes de combat

Pour attaquer des ennemis avec le héros principal, attribuez-lui une arme et faites votre choix parmi les actions suivantes :

Entaille rapide/coup direct avec épée : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et appuyez sur le bouton A.

Coup à gauche : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et poussez le stick analogique vers la gauche.

Coup à droite : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et poussez le stick analogique vers la droite.

Botte : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et poussez le stick analogique vers le haut.

Entaille avec mouvement arrière de l'épée : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et poussez le stick analogique vers le bas.

Exécution d'une botte spéciale : Lorsque vous vous trouvez dans la portée d'une arme, appuyez sur le bouton analogique D et sur le bouton A. Le héros sélectionné effectuera la botte spéciale, ce qui aura des conséquences spectaculaires.

Esquive : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et appuyez une fois sur le bouton B pour esquiver.





Parade avec le bouclier : Maintenez le bouton analogique D enfoncé et maintenez le bouton B enfoncé pour utiliser votre bouclier (pour qu'il puisse s'en servir, vous devez avoir attribué un bouclier au héros).

Tir avec une arme de tir à distance : Maintenez le bouton analogique G enfoncé, sélectionnez votre ennemi en utilisant le bouton analogique D et appuyez sur le bouton A pour tirer.

Utilisation automatique des armes magiques ou des armes de tir à distance : Les héros peuvent être paramétrés de façon à tirer automatiquement un certain nombre de coups en direction d'une cible, au moyen d'une arme magique ou de tir à distance, pendant que vous prenez le contrôle d'un autre héros.

Exemple : Sélectionnez Sekune et équipez-la d'une arme magique ou d'une arme de tir à distance. Appuyez sur le bouton Y pour sélectionner le nombre de coups que Sekune tirera (1, 3, 5 ou illimité). Sélectionnez un ennemi que vous souhaitez attaquer en maintenant le bouton analogique G enfoncé pour le mettre en surbrillance, puis appuyez sur le bouton analogique D pour sélectionner la prochaine cible ennemie. Sekune tirera alors un premier coup. Pour qu'elle puisse tirer les autres, sélectionnez un autre héros, David par exemple. Sekune tirera alors les coups restants. Elle s'arrêtera de tirer dans les cas suivants : si tous les coups auxquels elle avait droit ont été tirés, si elle n'a plus de munitions ou d'énergie magique, si l'ennemi est déjà mort ou s'il sort de sa ligne de mire. Elle ne recommencera à tirer que s'il revient dans sa ligne de mire.





Bottes spéciales : Les bottes spéciales sont des attaques puissantes portées avec des armes de main. Elles peuvent être acquises ou enseignées par un autre personnage. Tout comme les armes magiques, elles se rechargent en puissance. Lorsqu'elles sont rechargées, l'icône qui leur est associée apparaît dans l'angle supérieur droit de l'écran. Pour exécuter une botte spéciale et l'utiliser contre un ennemi, vous devez d'abord la sélectionner. Lorsque l'ennemi en question est à votre portée, maintenez le bouton A enfoncé. Le héros sélectionné exécutera une botte spéciale aux effets dévastateurs.

Barres d'énergie : Le portrait des héros est affiché dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Le portrait du héros principal est encadré en vert. Trois barres d'énergie apparaissent sous chacun de ces portraits. La première est représentative de l'état dans lequel se trouve le héros. La couleur de cette barre change en fonction des blessures infligées au personnage. Elle peut varier du vert (héros en pleine forme) au rouge (héros très sérieusement blessé). La seconde est représentative du nombre de points de magie dont dispose le héros et passe progressivement du blanc (nombre de points maximum) au bleu foncé au fur et à mesure que les points sont utilisés. La dernière barre, de couleur violette, indique le degré de résistance du bouclier équipant le héros sélectionné (s'il en a un).

Vibration pack : une fois inséré dans le Port d'extension d'une manette Dreamcast, cet accessoire reproduit les effets de vibration et renforce ainsi les sensations du jeu.





Récupération des objets et ouverture des coffres

Récupération des objets : Passez en marchant ou en courant sur l'objet que vous souhaitez récupérer. Il apparaîtra ensuite dans l'angle supérieur droit de l'écran. Pour faire prendre un objet à votre héros, vous pouvez également appuyer sur le bouton analogique G, sélectionner l'objet avec le bouton analogique D puis appuyer sur le bouton A.

Ouverture des coffres : Marchez vers le coffre jusqu'à ce qu'une icône en forme de main apparaisse au-dessus. Appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir. Certains sont fermés à clé (à ce sujet, voir la section Ouverture des portes, ci-dessous). Pour faire ouvrir un coffre à votre héros, vous pouvez également appuyer sur le bouton analogique G, sélectionner le coffre avec le bouton analogique D puis appuyer sur le bouton A.

Activation des mécanismes : Appuyez sur le bouton analogique G pour localiser les mécanismes et les portes. Appuyez sur le bouton analogique D pour sélectionner un mécanisme (s'il y en a plusieurs) puis appuyez sur le bouton A pour l'activer.

Ouverture des portes : Appuyez sur le bouton analogique G pour localiser les portes fermées à clé. Vous verrez apparaître la clé appropriée au-dessus de l'icône de la porte. Appuyez sur le bouton analogique D pour sélectionner la porte (s'il y en a plusieurs) puis sur le bouton A pour la déverrouiller.

Objets associés à l'histoire : Ces objets peuvent être récupérés de différentes manières : en parlant avec les personnages, en sélectionnant des icônes représentant des portes ou sur des objets situés à l'arrière plan.

Le Menu des anneaux

Le Menu des anneaux vous permet d'équiper les héros du jeu avec des armes, des boucliers ou des objets ayant un pouvoir magique. Il vous permet également d'afficher les statistiques de chaque personnage.

Pour afficher ce menu à l'écran, appuyez sur le bouton B. Servez-vous du stick analogique pour mettre en surbrillance le sous-menu désiré, puis appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir. Appuyez sur le bouton A pour utiliser, sélectionner ou

désélectionner l'un des objets de ce sous-menu. Lorsque vous avez sélectionné un objet, une pierre précieuse de couleur verte s'affiche à côté de cet objet. Appuyez sur le bouton B pour quitter le sous-menu ou quitter le Menu des anneaux.

REMARQUE : lorsque vous ouvrez le Menu des anneaux, l'interface du jeu peut rester active ou être mise en pause. Par défaut, elle restera activée. Vous pouvez modifier ce paramètre dans le menu Options.

Par exemple, pour doter un personnage de l'épée courte et du bouclier de bois, vous devez procéder de la manière suivante :

1. Appuyez sur le bouton B pour faire apparaître le Menu des anneaux.





2. Mettez en surbrillance le sous-menu contenant les armes de main et appuyez sur le bouton A.
3. Utilisez le stick analogique pour mettre l'épée courte en surbrillance et appuyez sur le bouton A.
4. Appuyez sur le bouton B pour faire de nouveau apparaître le Menu des anneaux.
5. Mettez le sous-menu de sélection des boucliers en surbrillance à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton A pour l'ouvrir.
6. Utilisez le stick analogique pour mettre le bouclier de bois en surbrillance et appuyez sur le bouton A pour en équiper votre personnage.
7. Appuyez sur le bouton B pour quitter le sous-menu puis appuyez une seconde fois pour quitter le Menu des anneaux. David est désormais équipé d'une épée courte et d'un bouclier.

Le Menu des anneaux vous renseigne également sur :

- Les héros faisant partie du groupe (pour les afficher tour à tour, appuyez sur le bouton A sans bouger le stick analogique).
- L'état dans lequel se trouve le héros sélectionné (chiffres blancs).
- Le capital d'énergie magique dont dispose le héros sélectionné (chiffres bleus).



Sous-menus



Nourriture - Ce sous-menu affiche les différents types de nourriture récupérée. Le nombre figurant dans la partie inférieure droite de chaque icône vous renseigne sur les quantités dont dispose le héros.

Après avoir sélectionné un type de nourriture, appuyez sur le bouton A pour que le héros sélectionné puisse le manger. Chaque type de nourriture permet au héros de retrouver des forces dans des proportions variables.



Globes magiques - Ces globes sont au nombre de huit. Le même globe ne peut être utilisé que par un seul héros à la fois. Le héros sélectionné doit d'abord être équipé de l'un de ces globes pour pouvoir

l'utiliser.



Armes de tir à distance - Ce sous-menu affiche différents types d'armes allant du lance-pierres à l'arc. Le nombre apparaissant en bas à droite vous renseigne sur la quantité d'armes collectées. L'anneau d'or et d'argent vous renseigne sur le stock de munitions pour chaque arme. Le nombre apparaissant en haut à gauche vous renseigne sur le nombre de coups pouvant être tirés automatiquement par un héros secondaire (voir plus haut la section intitulée Utilisation automatique des armes magiques ou des armes de tir à distance).



Objets dotés de pouvoirs magiques - Ces objets permettent de jeter des sorts très puissants grâce à l'énergie qu'ils renferment. Leur niveau d'énergie remonte lentement après chaque utilisation. L'anneau d'or et d'argent entourant chaque icône vous indique la quantité d'énergie dont dispose chaque objet. Le héros sélectionné doit d'abord être équipé de l'un de ces objets pour pouvoir ensuite l'utiliser. Alors que certains de ces objets agissent comme des armes offensives dotées de pouvoirs magiques, d'autres ont par nature un pouvoir défensif.



Boucliers - Les boucliers peuvent être utilisés pour vous protéger des attaques de vos ennemis, qu'elles soient physiques ou magiques. Les boucliers n'ont pas tous le même degré de résistance face aux attaques ennemies. Chaque fois qu'ils prennent un coup, ils perdent des points de résistance jusqu'à être totalement détruits. Lorsqu'un héros est équipé d'un bouclier, une barre d'énergie de couleur violette, placée sous son portrait, vous renseigne sur le niveau de résistance du bouclier. L'anneau d'or et d'argent entourant l'icône de chaque bouclier présent dans le sous-menu de sélection des boucliers vous renseigne également sur le niveau de résistance de chacun d'entre eux. Il est impossible d'utiliser un bouclier en même temps qu'une arme de tir à distance ou un globe magique car ces armes requièrent l'utilisation des deux mains.



Armes de main - Les armes entrant dans cette catégorie vont des épées courtes aux masses d'armes.



Bottes spéciales - Les bottes spéciales doivent être attribuées à un héros avant qu'il ne puisse les utiliser.

Contrairement aux autres types d'équipements, il est possible d'attribuer la même botte spéciale à plusieurs personnages. L'anneau d'or et d'argent autour de l'icône vous renseigne sur le degré de puissance de la botte.



Sac de survie - Ce sac sert au transport de différents types d'objets :



L'inventaire - L'inventaire affiche la liste de tous les objets emportés par les personnages faisant partie du groupe que vous avez constitué. Il vous donne également les statistiques du héros actuellement sélectionné, la quantité totale d'or collecté et le nombre de flèches trouvées. Lorsque vous aurez avancé dans le jeu, il arrivera un moment où les héros se verront confier une carte de Jarrah. Vous pourrez également y accéder via l'écran Inventaire. Une fois en possession de cette carte, vous pourrez l'utiliser pour vous rendre dans des endroits que vous avez déjà visités. Pour cela, sélectionnez l'icône de la carte et appuyez sur le bouton A. Sélectionnez l'endroit où vous souhaitez vous rendre à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton A pour vous y rendre.



Les potions - Il s'agit des différents types de potions et de fioles emportées par le groupe constitué.



Les clés - Il s'agit de toutes les clés emportées par le groupe constitué.

Le " Sac de survie " contient également cinq espaces vides. Ces espaces sont destinés à recevoir divers objets apparaissant au cours du jeu.

Les 8 globes magiques

Chaque globe est doté d'un pouvoir magique qui lui est propre. En fonction du globe utilisé, vous disposerez soit d'une arme redoutable, soit d'un système défensif très efficace. Le nombre apparaissant en bas à droite vous renseigne sur le niveau de puissance de chaque globe magique.

Il existe 3 niveaux de puissance. Lorsqu'un globe est récupéré pour la première fois, son niveau de puissance est de 1 et plus vous l'utiliserez, plus il augmentera en puissance.

Une fois que la puissance d'un globe est passée à un niveau supérieur, vous avez la possibilité de la faire redescendre à un niveau inférieur.

Appuyez sur le bouton X pour passer au niveau supérieur. Lorsque le niveau 3 aura été atteint, il repassera en niveau 1.





Utilisation de la magie

La magie peut être utilisée de deux façons : elle peut être dirigée contre une cible ou créer un cercle magique autour du héros.

Magie dirigée contre une cible : Sélectionnez l'ennemi que vous souhaitez attaquer en maintenant le bouton analogique G enfoncé pour le mettre en surbrillance. Appuyez sur le bouton analogique D pour sélectionner la cible suivante. Appuyez sur le bouton A pour jeter un sort.

Magie servant à créer un cercle magique : Appuyez sur le bouton A et maintenez-le enfoncé. Lorsqu'un sort a été jeté, le héros récupère progressivement de l'énergie magique. Cette énergie peut être augmentée en récupérant les globes de couleur bleue abandonnés par certains ennemis.

Constitution de votre groupe

A tout moment du jeu, David peut voyager accompagné de deux autres héros au maximum. Lorsque vous rencontrez un héros pour la première fois, il peut manifester le désir de se joindre à votre groupe. Dans ce cas, vous verrez apparaître à l'écran un cadre de sélection. Les portraits des héros présents sont affichés à l'écran. Mettez le portrait que vous souhaitez sélectionner/désélectionner en surbrillance à l'aide du stick analogique puis appuyez sur le bouton A pour sélectionner.



Appuyez sur le bouton B pour désélectionner. Pour confirmer votre sélection, mettez la marque de sélection en surbrillance et appuyez sur le bouton A. Une fois un héros désélectionné, il réintègre le Camp des rebelles.

Dialogue avec les personnages

Pour dialoguer avec les personnages, dirigez-vous vers eux et faites-leur face. Lorsque l'icône en forme de bouche apparaît, appuyez sur le bouton A. Pour entamer une conversation, vous pouvez également appuyer sur le bouton analogique G, sélectionner un personnage avec le bouton analogique D puis appuyer sur le bouton A.

Le fait de parler avec des personnages peut donner lieu à l'intégration de nouveaux héros dans votre groupe. Pour écouter ou afficher la suite d'un dialogue, appuyez sur le bouton A. Pour parler au personnage suivant, il vous suffit d'appuyer sur le bouton B.

Le Camp des rebelles

Au cours d'une partie, chaque fois que vous vous trouvez dans une impasse ou que vous avez besoin d'éléments pour avancer, retournez au Camp des rebelles. Vous obtiendrez peut-être, en parlant avec les rebelles, des informations supplémentaires ou vous pourrez apprendre une ou deux bottes spéciales.

Vous aurez aussi la possibilité de remodeler votre groupe en remplaçant des héros par d'autres : servez-vous de David pour



engager le dialogue avec les héros qui sont dans le camp.

Après cela, sélectionnez le ou les héros que vous désirez emmener. Ils vous suivront lorsque vous quitterez la scène. Si vous désirez revenir sur votre choix, retournez parler avec l'un des autres héros.

Achat d'objets

Au cours de la partie, vous aurez la possibilité de récupérer de l'or. Utilisez cet or pour acheter de la nourriture, des informations ou des objets qui vous seront utiles. Pour acheter des objets, engagez le dialogue avec le marchand. Les objets qu'il souhaite vous vendre seront alors affichés. Le nombre figurant au-dessus de chaque objet en indique le prix. Celui figurant en bas à droite de l'objet indique le nombre d'exemplaires que vous possédez déjà.

Pour acheter un objet, mettez-le en surbrillance à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton A. Le prix de cet objet sera automatiquement déduit de votre réserve d'or. Pour annuler un achat, appuyez sur le bouton B (quitter). Mettez la marque de sélection en surbrillance lorsque vous êtes satisfait de votre achat et appuyez sur le bouton A. Mettez la croix en surbrillance et appuyez sur le bouton A pour quitter le marchand sans rien lui acheter.



Potions et fioles

Les potions ont un pouvoir magique qui protège ou guérit celui qui les boit. Pour cela, il suffit de sélectionner la potion désirée à l'intérieur du Menu des anneaux et d'appuyer sur le bouton A. Les fioles sont des armes offensives que vous pouvez lancer en direction de vos ennemis. Pour utiliser les potions, sélectionnez-les à l'aide du stick analogique et appuyez sur le bouton A pour en équiper votre personnage. Maintenez le bouton analogique G enfoncé, sélectionnez votre ennemi à l'aide du bouton analogique D et appuyez sur le bouton A pour lancer.





Trucs et astuces

- Au fin fond des forêts de Jarrah se trouve un anneau enchanté réputé pour ses pouvoirs guérisseurs.
- Les marchands ont souvent de nouvelles marchandises à vous vendre – N'hésitez pas à vous venir les voir fréquemment.
- Les héros n'ont pas tous les mêmes aptitudes ; certains excellent dans la pratique de la magie alors que d'autres ont une préférence pour des armes spécifiques. A cet égard, l'expérience sera votre meilleure alliée.
- Les globes magiques n'ont pas tous un rôle offensif. Essayez d'en lancer sur vos héros.
- Le grand-père est le grand protecteur de David. Même si vous êtes à l'article de la mort, il fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous sauver.
- Ne perdez pas de vue les petits lutins jaunes. Ils affectionnent particulièrement certains endroits !!
- Lorsque vous maintenez le bouton analogique G enfoncé, vous pouvez utiliser le stick analogique ou la croix multidirectionnelle pour faire défiler l'écran dans la direction que vous souhaitez.



Service consommateurs

En cas de problèmes, contactez votre revendeur ou notre service consommateur :

Par téléphone : 08-36-68-30-20 (2,21 F/mn)

Par fax : 04-72-53-32-50

Par courrier : INFOGRAMES FRANCE

Service Hotline

4 rue des Draperies

Les Coteaux de Saône

69532 St Cyr au Mont D'Or Cedex
FRANCE

Par email : [support@fr.infogames.com](mailto:support@fr.infogrames.com)

Sur internet : [http://www.fr.infogames.com](http://www.fr.infogrames.com)

Sur minitel : 3615 Infogrames (2,21 F/mn)

HOT LINE INFOGRAMES

WEB www.infogrames.fr

TEL 08 36 68 30 20

MiniTel 3615 infogrames

08 36 68 30 20 : 2,21 F/mn





Credits

Production executive

VP Label

Olivier Goulay

Production Director

Morgan o'Rahilly

Operation Manager

Eric Labelle

Europe Marketing Director

Larry Sparks

Marketing Director

Monique Crusot

Dreamcast Conversion

Spiral House Ltd

Senior Programmer

Robbie Tinman

Music Conversion

Ray Shulman

Artists

Ray Coffey - Adrian Page

Colin Rushby - Jack Wikeley

Chris Johnson - Dylan Bourne

Programmers

Mike Ferenduros - Marc Littlemore

Matthew Brookes

Technical Coordinator

Bobby Earl

Coordinator

Kevin Oxland

Infogrames

Producer

Judi Spiers

Product Manager

Cyril Voiron

Public Relations

Paul Fox

Label Artist

Patrick Chouzenoux

Technical department

Jean-Marcel Nicolai - Rebecka Pernered

- Céline Laurenson

QA Manager

Olivier Robin





Localisation
Christelle Dozoul

Qualitative Section Supervisor
Dominique Morel

Coordinator
Emmanuel Cholley

Team Leader
Jocelyn Cioffi

Debugging Section Supervisor
Stéphane Pradier

Coordinator
Vincent Hattenberger

Lead tester
Agnès Burdin

Music vocal samples were courtesy of Spectrasonics' "Symphony of Voices"
Voice Production: Philip Morris Music and Voice Production (AllintheGame Ltd)

© 2000 Infogrames. All rights reserved. Silver is a trademark of Infogrames United Kingdom Ltd.

Developed by Spiral House, Ltd.

Testers:

- **Debugging section**
Elvis Alvarez
Yann-Gaël Fourquier - Fabrice St Michel
Jean-Christophe Imbert

- **Qualitative section:**
Tatiana Junqueira
Stéphane Rizzo - Leila Soui

Localisation testing
Merche Sanchez Garcia

Special Thanks to
Pierre Vu - Patrick Gras
Cindy Church - Emmanuelle Tahmazian -
Sophie Wibaux

